



# Ruby30年からの教訓

*OSS Vision*  
*Ruby Association*

Yukihiro "Matz" Matsumoto  
@yukihiro\_matz



1993-02-24



# Ruby開発開始



# Rubyの特異性



- 30年続くプロジェクト
- 海外進出
- オープンソース



# 30年続くプロジェクト



# ソフトウェアの寿命



# 組織の寿命





# プロダクトの継続



# ソフトウェア開発の発達段階



# 変化する環境



# ハードウェア環境



# ソフトウェア環境



# ソフトウェアトレンド



# 変化する立ち位置



# ユーザー層の変化





# 海外進出



# 日本発のソフトウェア



# マーケットサイズ



# 商習慣の違い



# 文化の違い



# 法律の違い



# スコープの違い



# オープンソース





# 無償・自由なソフトウェア



お金がない



リソースがない



人事権がない



業務命令がない



コントロールが難しい



達成感



自慢





よかったこと



# プロダクトオーナー



BDFL



# Benevolent Dictator For Life



# 慈悲深き終身の独裁者



「権威」に疑念がない



# 学んだ教訓



「名前重要」





「Vision重要」



# 「Visionの名付け重要」



# 「Programmers' Best Friend」



# 名前重要



ソフトウェアは概念



取り扱いに名前が要る



名前によって概念が表現される



# 名前重要





# デザインパターン



パターンに名前を



Vision重要



# ベクトルを揃える



# 綱引き



# 労力の浪費



# 生産性向上の要件



# ベクトルを揃える方法





# 意識の統一



# 目的の統一



# リーダーシップ



# プロジェクト創始者



# プロダクト責任者



「よいもの」を作りたい



「よい」は未定義



「よい」を定義する





# リーダーの重要な責務



# 独裁者の必要性



# 目的の言語化



# Vision



Vision=あるべき姿



Vision=未来の予見



Vision=説得力の根源



# RubyのVision





# 「Programmers' Best Friend」



「Just for Fun」



# 「楽しいプログラミング」



# 「人間指向言語」



後発に勝ち目は薄い



# 性能・機能



# 開発リソース



「それが私に楽しかったから」





説得力ゼロ



# 人間にフォーカス



使いやすさに集中



# オブジェクト指向プログラミング



# メタプログラミング



# 充実したクラスライブラリ



生産性(と楽しさ)にフォーカス



# スクリプト言語の方向性を言語化





# Visionによる説得力



# 開発に楽しさを求めるコミュニティ



「仕事は楽しいものじゃない」



# コミュニティの成長



# 開発者の増加



# 機能増加



性能向上



实用性向上





# ライブラリ増加



# フレームワーク登場



# エンタープライズ利用



# 「人間指向言語」



多少は上手く行った



# 「驚き最小の原則」



# Principle of Least Astonishment



# 「人間指向」の自然な拡張





上手く行かなかった



誰にとっての驚きか？



# 背景の違いを過小評価



個別の視点に固執



# 議論の妨げになる傾向



- 十分な情報を集め
- トレードオフを考慮し
- できるだけ説明可能な判断を
- 責任者が行う



十分な情報を集める



全ての問題の専門家ではありえない

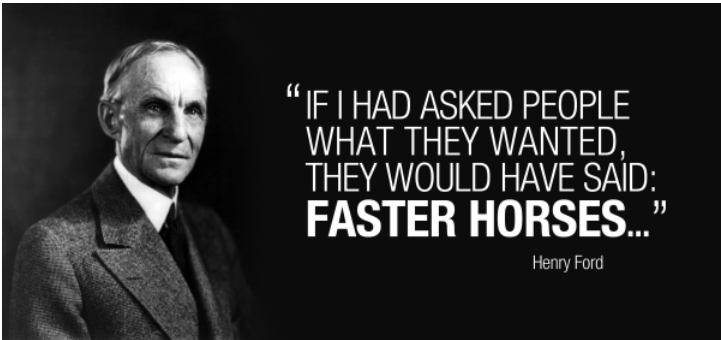




# 判断の前に情報収集



感想や意見ではなく事実を





ユーザーは自分の必要を知らない



ユーザーに解決策を聞いてはいけない



# リーダーの怠慢



# 問題の存在を尋ねる



ファクトを問う





# トレードオフを考慮する



# トレードオフの存在



判断に優先順位が必要



優先順位=リーダーの専権



# トレードオフへの判断



# 優先順位の決定



# 「よい」プロダクトの定義



できるだけ説明可能な判断





# 「機嫌」や「思いつき」の排除



# 「納得」の必要性



# 「Ruby3x3」



Ruby3.0をRuby2.0より3倍高速に



# 困難な目標



We choose to go to the moon in this decade and do the other things, not because they are easy, but because they are hard, because that goal will serve to organize and measure the best of our energies and skills.

(John F. Kennedy)

izquotes.com



# 困難な挑戦による一体感



# 技術革新の源





実際に3倍に



# Visionの効果



# ソフトウェアの寿命



ソフトウェアは老化する



# 変化への追随



「Keep Moving Forward」



# 環境変化



# ハードウェア環境





# ソフトウェア環境



# ビジネス環境



# ユーザー変化



停滞したOSSは廃れる



OSSでなくても廃れる



# 魅力の低下



# コミュニティの縮小



# 負のサイクル





継続的進歩が必要



# Creeping Featurism



変化の拒絶か過剰な進化か



# トレードオフ



# 「水道モデル」



# 安定した基本的機能



# 過大な機能強化の排除



# 継続的な保守





# 継続的な更新



必要な変化は大胆に



つまり、リーダーシップとは



課題を正しく把握し



適切な解決策を模索し



トレードオフを検討し



納得可能な解決方針を提示する



チームの方向性を決定する





Visionを提示



# チームのベクトルを揃える



管理するものは



# プロダクトの仕様



# プロダクトの未来



# チームのモチベーション



管理しないものは



# スケジュール





# 予算



# プロジェクト



良いプロダクトが世界を変える



# Visionとリーダーシップが プロダクトを作る



良いVisionのために名前重要



開発者よコピーライターを目指せ



Sponsored by  
**Salesforce.com**



Sponsored by  
**NaCl**





Sponsored by  
**OSS Vision**



Sponsored by  
**GitHub Sponsors**



Sponsored by  
**Ruby Community**



Thank you